

## PENGEMBANGAN MEDIA FCG (*FLIPCHART* BERBASIS GAMBAR) MATA PELAJARAN IPS BAGI SISWA KELAS IV SEMESTER II SDN SIDOMUKTI

Sinta<sup>1\*</sup>, Iis Daniati Fatimah<sup>2</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe

<sup>1</sup> Email: [sintafame001@gmail.com](mailto:sintafame001@gmail.com)

<sup>2</sup> Email: [iisdaniati@gmail.com](mailto:iisdaniati@gmail.com)

### ABSTRAK

Penelitian dan pengembangan media FCG (*Flipchart* Berbasis Gambar) pada mata pelajaran IPS materi membangun masyarakat yang beradab. Tujuan dari penelitian dan pengembangan produk media FCG (*Flipchart* Berbasis Gambar) adalah untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk yang telah dikembangkan. Dengan melakukan observasi dan wawancara di kelas IV SDN Sidomukti peneliti mendapatkan informasi yaitu hasil belajar siswa masih rendah, guru hanya menggunakan satu metode, dan guru hanya menggunakan media berupa gambar dan video. Metode penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)*. Sedangkan model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang meliputi analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Penelitian dan pengembangan ini menggunakan subjek uji coba skala terbatas pada 8 siswa kelas IV SDN Sidomukti. Instrumen penelitian yang digunakan untuk memperoleh data yaitu lembar wawancara, lembar validasi ahli, angket respon guru dan siswa, serta lembar tes evaluasi. Hasil penelitian dan pengembangan media FCG (*Flipchart* Berbasis Gambar) materi membangun masyarakat yang beradab memenuhi kriteria sangat valid dengan nilai 95% oleh ahli materi, 91,42% oleh ahli bahasa, dan 84,44% oleh ahli media. Hasil dari penelitian lapangan mendapatkan nilai sebesar 93,33% dari angket respon guru dengan kriteria sangat praktis dan 73,11% dari angket respon siswa dengan kriteria praktis. Sedangkan untuk mengetahui tingkat keefektifan media FCG (*Flipchart* Berbasis Gambar) melalui tes evaluasi siswa mendapatkan nilai sebesar 77,25% dengan kriteria efektif, maka dapat disimpulkan bahwa media FCG (*Flipchart* Berbasis Gambar) dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** FCG (*Flipchart* Berbasis Gambar), pengembangan, kriteria

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sumber daya insani yang sepatutnya mendapat perhatian terus menerus dalam upaya peningkatan mutunya. Peningkatan mutu pendidikan berarti pula peningkatan kualitas sumber daya manusia. Untuk itu, perlu di lakukan pembaruan dalam bidang pendidikan dari waktu ke waktu tanpa henti. Dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, maka peningkatan mutu pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi pembangunan berkelanjutan di segala aspek kehidupan manusia. Kebutuhan dan perkembangan yang terjadi di tingkat lokal, nasional, dan internasional harus senantiasa menjadi pertimbangan dalam pembentukan sistem pendidikan nasional [1].

Sebagai salah satu komponen dalam pendidikan, eksistensi guru menjadi hal yang begitu penting peranannya. Pembelajaran dasarnya tidak hanya menyampaikan pesan kepada siswa, akan tetapi aktifitas profesional yang menuntut guru untuk bisa menggunakan keterampilan mengajar secara maksimal, serta menciptakan situasi dan kondisi yang dapat membuat siswa belajar lebih aktif, kreatif, dan efektif. Di dalam proses pembelajaran sekolah dasar dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta pembelajaran mencakup pengembangan ranah sikap, pengetahuan dan keterampilan yang dielaborasi setiap satuan pendidikan [2].

Pembelajaran yang ada di sekolah dasar terdapat beberapa mata pelajaran yang harus dipelajari oleh siswa, salah satunya mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial). Di sekolah dasar, mata pelajaran IPS merupakan ilmu kehidupan sosial yang didasarkan pada kajian geografi, sejarah, ekonomi, antropologi, sosiologi, dan tata negara dengan menampilkan kegiatan sehari-hari

masyarakat [3]. Untuk itu diperlukan media pembelajaran yang kreatif sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Salah satu media kreatif yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran adalah *Flipchart* [4].

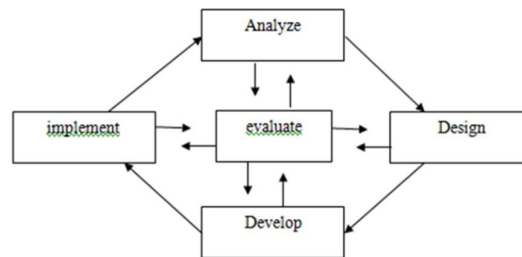
Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di kelas IV SDN Sidomukti dan wawancara dengan Ibu Nia Khusnul Chotimah, S.Pd selaku guru kelas IV pada tanggal 28 Maret 2023 terdapat 8 siswa di kelas IV. Dari 8 siswa kelas IV terdapat 3 siswa mampu menguasai mata pelajaran IPS dan terdapat 5 siswa yang belum menguasai mata pelajaran IPS. Hal ini dikarenakan guru kelas tidak menggunakan media pembelajaran seperti pembelajaran melalui *LCD Proyektor* dan gambar-gambar yang dapat ditempelkan [5].

Salah satu materi yang ada di kelas IV yaitu membangun masyarakat yang beradab, dibutuhkan media yang dapat menunjang pembelajaran agar berlangsung dengan baik. Penggunaan media *flipchart* sebagai salah satu penunjang dalam pembelajaran, melalui media flipchart siswa akan mengetahui bagaimana cara membangun masyarakat yang beradab. Media *flipchart* bergambar merupakan media yang dapat menimbulkan ketertarikan siswa, dapat menerjemahkan ide-ide abstrak dalam bentuk nyata [6].

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlu dikembangkan media *flipchart* yang dikemas dengan kreatif dan inovatif. Penggunaan produk *flipchart* dapat mengarahkan siswa untuk belajar lebih aktif dan lebih termotivasi untuk belajar [7]. Selanjutnya dalam artikel ini akan dibahas tentang bagaimana validitas produk, kepraktisan produk dan keefektifan produk yang telah dikembangkan oleh peneliti.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan menggunakan metode penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Jenis penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji kelayakan produk tersebut [10]. Adapun model pengembangan yang dilakukan yaitu *ADDIE* yang terdiri dari beberapa langkah seperti disajikan dalam gambar 1.



Gambar 1. Model Pengembangan *ADDIE*

Untuk menilai kevalidan produk yang dikembangkan, penelitian ini menggunakan subjek dosen Universitas PGRI Ronggolawe Tuban yang sesuai dengan keahliannya. Validasi pada media *pop-up book* ini dilakukan oleh 3 ahli validasi yaitu ahli materi oleh Ibu Novialita Angga Wiratama, M.Pd., ahli bahasa oleh Bapak Suantoko, S.Pd., M.Pd., dan ahli media oleh Ibu Sri Cacik, M.Pd.

Sedangkan subjek uji coba pada penelitian pengembangan ini adalah siswa siswi kelas IV SDN Sidomukti yang berjumlah 8 siswa, terdiri dari 4 siswa laki-laki dan 4 siswa perempuan. Selain siswa kelas IV SDN Sidomukti, subjek penelitian pengembangan ini juga melibatkan guru kelas IV sebagai proses penggalan informasi dan identifikasi kebutuhan dan menilai kelayakan produk yang dikembangkan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kuesioner/angket, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Menurut [8], angket atau kuesioner merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung, artinya peneliti tidak secara langsung bertanya jawab dengan responden. Sedangkan dokumentasi adalah pengumpulan bukti dan keterangan (seperti gambar, kutipan, guntingan koran, dan bahan referensi lainnya) [9]. Setelah mengumpulkan data peneliti melakukan analisis data untuk memperoleh bukti dari kualitas penelitian [10].

Angket uji validasi media pembelajaran oleh para ahli dianalisis menggunakan rumus persentase sebagaimana berikut [11].

$$\text{Tingkat Validasi} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor total}} \times 100\%$$

Setelah melakukan perhitungan, maka dapat disesuaikan dengan kriteria hasil penilaian sebagaimana disajikan dalam tabel 1 [11].

Tabel 1. Kriteria Penilaian Validasi Ahli

No	Skala	Kriteria
1	85% - 100%	Sangat valid
2	65% - 85%	Valid
3	52% - 65%	Cukup valid
4	36% - 52%	Tidak valid
5	20% - 36%	Sangat tidak valid

Analisis persentase angket respon guru dan siswa dianalisis melalui perhitungan dengan rumus sebagaimana berikut [11].

$$\text{Tingkat Kepraktisan} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor total}} \times 100\%$$

Setelah melakukan perhitungan, maka dapat disesuaikan dengan kriteria hasil penilaian sebagaimana disajikan dalam tabel 2 [11].

Tabel 2. Tingkat Kepraktisan

No	Skala	Kriteria
1	85% - 100%	Sangat praktis
2	65% - 85%	Praktis
3	52% - 65%	Cukup praktis
4	36% - 52%	Tidak praktis
5	20% - 36%	Sangat tidak praktis

Untuk mengetahui persentase hasil keefektifan media *flipchart* membangun masyarakat yang beradab, maka perlu dihitung menggunakan rumus berikut ini [12].

$$S = \frac{R}{N} \times 100\%$$

Setelah melakukan perhitungan, maka dapat disesuaikan dengan kriteria hasil penilaian sebagaimana disajikan dalam tabel 3 [12].

Tabel 3. Tingkat Keefektifan

No	Skala	Kriteria
1	80% - 100%	Sangat efektif
2	60% - 80%	Efektif
3	40% - 60%	Cukup efektif
4	20% - 40%	Kurang efektif
5	0% - 20%	Tidak efektif

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Kevalidan Produk

#### a. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi ini dilakukan pada tanggal 06 Juni 2023 dan 09 Juni 2023 oleh Ibu Novialita Agga Wiratama, M.Pd selaku dosen UNIROW jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Hasil penilaian dari ahli media disajikan pada tabel 4 dan 5 dengan menggunakan perhitungan rumus.

Tabel 4 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I

No	Indikator Penilaian	Skor
1.	Kesesuaian FCG ( <i>Flipchart</i> Berbasis Gambar) ini dengan KD dan tujuan pembelajaran	4
2.	Sistematika dalam penyusunan komponen FCG ( <i>Flipchart</i> Berbasis Gambar) ini sudah sesuai	3
3.	Tampilan dari FCG ( <i>Flipchart</i> Berbasis Gambar) dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi	3
4.	Media FCG ( <i>Flipchart</i> Berbasis Gambar) memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk meningkatkan pengetahuan materi membangun masyarakat yang beradab	4
5.	Gambar-gambar yang disajikan sesuai dengan muatan materi membangun masyarakat yang beradab	3
6.	Bahasa yang digunakan dalam FCG ( <i>Flipchart</i> Berbasis Gambar) ini mudah dipahami oleh siswa	3
7.	Materi dalam FCG ( <i>Flipchart</i> Berbasis Gambar) ini dapat dipelajari tanpa bantuan modul lain	4
8.	Kejelasan setiap komponen pada FCG ( <i>Flipchart</i> Berbasis Gambar) ini jelas	4
<b>Jumlah Skor</b>		<b>28</b>
<b>Persentase</b>		<b>70%</b>
<b>Kriteria</b>		<b>Valid</b>

Berdasarkan tabel 4 diperoleh skor hasil penilaian oleh validasi ahli materi dari 8 poin indikator penilaian adalah 28 dengan persentase sebesar 70%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media FCG (*Flipchart* Berbasis Gambar) yang telah dikembangkan oleh peneliti dinyatakan valid sesuai dengan kriteria penilaian validasi ahli. Saran dan tanggapan yang diberikan oleh validator untuk perbaikan media FCG (*Flipchart* Berbasis Gambar) adalah memerlukan keterangan tambahan. Dari saran dan tanggapan tersebut perlu adanya perbaikan.

Tabel 5 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap II

No	Indikator Penilaian	Skor
1.	Kesesuaian FCG ( <i>Flipchart</i> Berbasis Gambar) ini dengan KD dan tujuan pembelajaran	5
2.	Sistematika dalam penyusunan komponen FCG ( <i>Flipchart</i> Berbasis Gambar) ini sudah sesuai	4
3.	Tampilan dari FCG ( <i>Flipchart</i> Berbasis Gambar) dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi	5
4.	Media FCG ( <i>Flipchart</i> Berbasis Gambar) memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk meningkatkan pengetahuan materi membangun masyarakat yang beradab	5
5.	Gambar-gambar yang disajikan sesuai dengan muatan materi membangun masyarakat yang beradab	5
6.	Bahasa yang digunakan dalam FCG ( <i>Flipchart</i> Berbasis Gambar) ini mudah dipahami oleh siswa	4

7.	Materi dalam FCG ( <i>Flipchart</i> Berbasis Gambar) ini dapat dipelajari tanpa bantuan modul lain	5
8.	Kejelasan setiap komponen pada FCG ( <i>Flipchart</i> Berbasis Gambar) ini jelas	5
<b>Jumlah Skor</b>		<b>38</b>
<b>Persentase</b>		<b>95%</b>
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat Valid</b>

Berdasarkan data validasi ahli materi pada tahap kedua yang telah disajikan pada tabel 5, diperoleh skor hasil penilaian oleh validasi ahli materi dari 8 indikator penilaian adalah 38 dengan persentase sebesar 95%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa Media FCG (*Flipchart* Berbasis Gambar) yang telah dikembangkan oleh peneliti dinyatakan sangat valid sesuai dengan kriteria penilaian validasi ahli serta perbaikan yang sudah sesuai dengan saran dan tanggapan dari validator.

#### b. Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa ini dilakukan pada tanggal 05 Juni 2023 dan 09 Juni 2023 oleh Bapak Suantoko, S.Pd, M.Pd selaku dosen UNIROW. Hasil penilaian dari ahli media disajikan pada tabel 6 dan 7 dengan menggunakan perhitungan rumus.

Tabel 6 Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap I

No	Indikator Penilaian	Skor
1.	Struktur kalimat pada setiap uraian kegiatan dalam FCG ( <i>Flipchart</i> Berbasis Gambar) ini mudah dipahami oleh siswa	4
2.	Kalimat yang digunakan FCG ( <i>Flipchart</i> Berbasis Gambar) ini sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar	4
3.	Bahasa yang digunakan FCG ( <i>Flipchart</i> Berbasis Gambar) ini komunikatif	4
4.	Pemilihan tata bahasa pada FCG ( <i>Flipchart</i> Berbasis Gambar) ini sesuai dengan tingkat intelektual siswa	4
5.	Bahasa yang digunakan FCG ( <i>Flipchart</i> Berbasis Gambar) ini dapat merangsang siswa untuk mencari jawaban dari latihan soal dengan sendiri	4
6.	Ejaan yang digunakan FCG ( <i>Flipchart</i> Berbasis Gambar) ini sesuai dengan EYD	4
7.	Penggunaan tanda dan simbol pada FCG ( <i>Flipchart</i> Berbasis Gambar) ini sudah konsisten	4
<b>Jumlah Skor</b>		<b>28</b>
<b>Persentase</b>		<b>80%</b>
<b>Kriteria</b>		<b>Valid</b>

Berdasarkan tabel 6 diperoleh skor hasil penilaian oleh validasi ahli bahasa dari 7 poin indikator penilaian adalah 28 dengan persentase sebesar 80%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media FCG (*Flipchart* Berbasis Gambar) yang telah dikembangkan oleh peneliti dinyatakan valid sesuai dengan kriteria penilaian validasi ahli. Saran dan tanggapan yang diberikan oleh validator untuk perbaikan media FCG (*Flipchart* Berbasis Gambar) adalah terdapat beberapa kata-kata yang masih salah dalam penulisan (*typo*). Dari saran dan tanggapan tersebut perlu adanya perbaikan dalam penulisan.

Tabel 7 Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap II

No	Indikator Penilaian	Skor
1.	Struktur kalimat pada setiap uraian kegiatan dalam FCG ( <i>Flipchart</i> Berbasis Gambar) ini mudah dipahami oleh siswa	5
2.	Kalimat yang digunakan FCG ( <i>Flipchart</i> Berbasis Gambar) ini sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar	5
3.	Bahasa yang digunakan FCG ( <i>Flipchart</i> Berbasis Gambar) ini komunikatif	4
4.	Pemilihan tata bahasa pada FCG ( <i>Flipchart</i> Berbasis Gambar) ini sesuai dengan tingkat intelektual siswa	4
5.	Bahasa yang digunakan FCG ( <i>Flipchart</i> Berbasis Gambar) ini dapat merangsang siswa untuk mencari jawaban dari latihan soal dengan sendiri	4
6.	Ejaan yang digunakan FCG ( <i>Flipchart</i> Berbasis Gambar) ini sesuai dengan EYD	5
7.	Penggunaan tanda dan simbol pada FCG ( <i>Flipchart</i> Berbasis Gambar) ini sudah konsisten	5
<b>Jumlah Skor</b>		<b>32</b>
<b>Persentase</b>		<b>91,42%</b>
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat Valid</b>

Berdasarkan data validasi ahli bahasa pada tahap kedua yang telah disajikan pada tabel 7, diperoleh skor hasil penilaian oleh validasi ahli materi dari 7 indikator penilaian adalah 33 dengan persentase sebesar 91,42%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media FCG (*Flipchart* Berbasis Gambar) yang telah dikembangkan oleh peneliti dinyatakan sangat valid sesuai dengan kriteria penilaian validasi ahli serta perbaikan yang sudah sesuai dengan saran dan tanggapan dari validator.

### c. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media ini dilakukan pada tanggal 03 Juni 2023 oleh Ibu Sri Cacik, M.Pd selaku dosen UNIROW jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Hasil penilaian dari ahli media disajikan pada tabel 8 dengan menggunakan perhitungan rumus.

Tabel 8 Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator Penilaian	Skor
1.	Penataan unsur tata letak pada FCG ( <i>Flipchart</i> Berbasis Gambar) sesuai/harmonis sehingga memberikan kesan irama yang baik.	4
2.	Kesesuaian dalam pemilihan jenis huruf dan angka pada FCG ( <i>Flipchart</i> Berbasis Gambar) ini	4
3.	Kemenarikan pada desain pada FCG ( <i>Flipchart</i> Berbasis Gambar) ini	4
4.	Proporsionalitas tata letak teks dan gambar dalam FCG ( <i>Flipchart</i> Berbasis Gambar) ini	4
5.	Komposisi warna pada FCG ( <i>Flipchart</i> Berbasis Gambar) ini menarik	4
6.	Media FCG ( <i>Flipchart</i> Berbasis Gambar) dapat mengkomunikasikan dengan jelas dan efektif	5
7.	Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf pada FCG ( <i>Flipchart</i> Berbasis Gambar) ini	4

8.	Jenis huruf sesuai dengan tingkat kemampuan membaca siswa dan ukuran huruf sesuai dengan standar	5
9.	Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola penulisan	4
<b>Jumlah Skor</b>		<b>38</b>
<b>Persentase</b>		<b>84,44%</b>
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat Valid</b>

Berdasarkan tabel 8 diperoleh skor hasil penilaian oleh validasi ahli media dari 9 poin indikator penilaian adalah 38 dengan persentase sebesar 84,44%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media FCG (*Flipchart* Berbasis Gambar) yang telah dikembangkan oleh peneliti dinyatakan valid sesuai dengan kriteria penilaian validasi ahli. Saran dan tanggapan yang diberikan oleh validator untuk perbaikan media FCG (*Flipchart* Berbasis Gambar) adalah pilihan warna yang terlalu soft, media *flipchart* harus bisa berdiri, dan jenis gambar yang konsisten. Dari saran dan tanggapan tersebut perlu adanya perbaikan dalam penulisan.

### Kepraktisan Produk

Tingkat kepraktisan produk media *pop-up book* ini dapat diketahui dari angket respon guru dan siswa. Hasil skor angket respon guru disajikan pada tabel 9 sebagaimana berikut ini.

Tabel 9 Hasil Angket Respon Guru

No	Indikator Penilaian	Skor
1.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	5
2.	Keruntutan penyajian materi	5
3.	Penggunaan media berbasis gambar berjalan lebih efisien	4
4.	Penyajian mendorong siswa berpikir kreatif, aktif, dan imajinatif	5
5.	Kesesuaian komposisi antara warna, gambar, dan ilustrasi	5
6.	Huruf yang digunakan sesuai dan mudah dipahami siswa	4
7.	Kesesuaian ukuran media pembelajaran	4
8.	Penyajian contoh dan ilustrasi memperoleh pemahaman siswa	5
9.	Pembelajaran dengan menggunakan media tidak ada batasan waktu	5
<b>Jumlah Skor</b>		<b>42</b>
<b>Persentase</b>		<b>93,33%</b>
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat Praktis</b>

Berdasarkan Tabel 9, hasil angket guru dinyatakan bahwa media *flipchart* materi membangun masyarakat yang beradab sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran siswa kelas IV. Sedangkan angket respon siswa disajikan pada tabel 10 sebagaimana berikut ini.

Tabel 10 Hasil Angket Respon Siswa Skala Terbatas

No	Nama Responden	Aspek yang Dinilai									Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1.	A N R	4	5	4	4	5	5	5	5	4	41
2.	A A D	4	5	4	5	4	5	5	4	5	41
3.	B H S	5	4	5	4	4	5	5	5	4	41

4.	RO	5	4	4	4	5	4	5	5	5	41
5.	RDR	4	5	5	5	4	5	4	4	5	41
6.	SNAM	5	5	5	4	5	4	5	5	5	43
7.	UAA	4	5	5	5	4	5	4	4	4	40
8.	FF	5	4	4	5	4	4	5	5	5	41
<b>Jumlah Skor</b>											<b>329</b>
<b>Persentase</b>											<b>73,11%</b>
<b>Kriteria</b>											<b>Praktis</b>

Berdasarkan hasil angket respon siswa yang telah disajikan pada Tabel 10, media *flipchart* yang telah dikembangkan oleh peneliti dinyatakan praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

#### **Keefektifan Produk**

Hasil uji keefektifan media FCG (*Flipchart* Berbasis Gambar) ini dilihat dari hasil lembar tes siswa. Lembar tes siswa yang diujikan memuat 15 butir soal terdiri dari 5 soal pilihan ganda, 5 soal isian, dan 5 soal uraian. Hasil tes siswa dapat dilihat pada tabel 11 sebagaimana berikut ini.

Tabel 11 Hasil Lembar Tes Evaluasi Siswa

No	NAMA	NILAI	NILAI MAX	PERSENTASE	KRITERIA
1.	ANR	80	100	80%	Efektif
2.	AAD	80	100	80%	Efektif
3.	BHS	80	100	80%	Efektif
4.	RO	80	100	80%	Efektif
5.	RDR	72	100	72%	Efektif
6.	SNAM	72	100	72%	Efektif
7.	UAA	74	100	74%	Efektif
8.	FF	80	100	80%	Efektif
<b>Jumlah</b>		<b>618</b>	<b>800</b>	<b>77,25%</b>	<b>Efektif</b>

Berdasarkan hasil tes evaluasi siswa yang telah disajikan pada Tabel 11, media *flipchart* yang telah dikembangkan oleh peneliti dinyatakan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

#### **KESIMPULAN**

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran untuk kelas IV Sekolah Dasar berupa *flipchart* materi membangun masyarakat yang beradab. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media *flipchart* ini dapat diuji cobakan lebih lanjut sebagai media pembelajaran IPS materi membangun masyarakat yang beradab. Hal ini dibuktikan bahwa media *flipchart* memenuhi kriteria penilaian sangat valid dengan nilai sebesar 95% oleh ahli materi, 91,42% oleh ahli bahasa, dan 84,44% oleh ahli media. Hasil dari uji coba lapangan untuk mengetahui tingkat kepraktisan melalui pengisian lembar angket memenuhi kriteria sangat praktis dan praktis, dengan nilai 93,33% dari angket respon guru dan 73,11% dari angket respon siswa. Sedangkan untuk mengetahui tingkat keefektifan media *pop-up book* menggunakan tes evaluasi siswa mendapatkan rata-rata nilai sebesar 77,25% sehingga memenuhi kriteria penilaian efektif.



## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Pakpahan, Andrew Fernando, et al. *Pengembangan media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis, 2020.
- [2] Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagi, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., ... & Iskandar, A. (2020). *Pengembangan media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- [3] <https://mahasiswa.ung.ac.id/708522001/home/2022/10/8/karakteristik-media-pembelajaran.html>
- [4] Rayanto, Yudi Hari. *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute, 2020.
- [5] Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019, October). Model Addie untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D Pageflip. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika (SNPM)* (Vol. 1, No. 1, pp. 516-525).
- [6] Ashari, T., & ROHAEDI, D. W. *Pengembangan Media Flipchart Berbasis Gambar Sebagai Alternatif Pembelajaran Menulis Teks Eksplanasi Siswa Kelas VIII UPT SMPN 29 Gresik Tahun Pelajaran 2019/2020*.
- [7] Madyarini, Misti. *Pengembangan Media Flip Chart Berbasis Gambar dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Teks Ulasan Pada Siswa Kelas VIII D SMP Shalahuddin*. Diss. Universitas Brawijaya, 2017.
- [8] Pujiyanto, A., Darsono, D., & Pujiati, P. (2013). Pembelajaran Inkuiri untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Prestasi Belajar IPS. *Jurnal Studi Sosial*, 1(4).
- [9] Ariesta, F. W., & Kusumayati, E. N. (2018). Pengembangan media komik berbasis masalah untuk peningkatan hasil belajar ips siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(1), 22-33.
- [10] <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/10384/10132>
- [11] DYAH, LITAHAYU. *Pengembangan Media Pembelajaran Flip Chart Berbasis Cerita Fabel Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V SD/MI*. Diss. UIN RADEN INTAN LAMPUNG, 2022.
- [12] Nawangsari, P. D. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA FLIPCHART PADA MATERI BATIK KHAS MALANGAN TERHADAP SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Malang).
- [13] JULIANTI, I. P. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA DISPLAY FLIP CHART UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV SDN ROI PADA TEMA 9 KAYANYA NEGERIKU SUBTEMA 1* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Mataram).
- [14] Jf, Nurul Zahriani, and Sukiman Sukiman. "Pengembangan Media Flipchart Bertemakan Kelestarian Alam Untuk Mengoptimalkan Kecerdasan Naturalis Anak Di Tkit Zia Salsabila Medan." *Awlady: Jurnal Pendidikan Anak* 6.1 (2020): 88-109.
- [15] DAHYA, O. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIPCHART HURUF HIJAIYAH DAN HUKUM IDZHAR UNTUK SISWA KELAS III SDIT HIDAYATUL ISLAMIAH* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA).